

JOKER

MAGAZYN GIER

cena 100 zł



KONKURSY

GRY

I.Q. TEST

KABAŁA

KONKURS MILIONER

— możesz wygrać

KOMPUTER ATARI

Nr indeksu 395730

JOKER

Drogi Czytelniku,

Trzymasz w ręku „JOKERA". Zagraj, a – mam nadzieję – przekonasz się, że to dobra karta. Da Ci szansę wygrania atrakcyjnych nagród, wśród których jest także **mikrokomputer.** *Ale przede wszystkim ma zapewnić Ci dobrą zabawę. Nie będzie to rozrywka na pół godziny, nieco bezmyślna i bardzo „ograna" – czyli krzyżówki. Chcę, by „Joker" był zabawą na kilka tygodni, ćwiczeniem intelektu, by prezentował gry, konkursy i zabawy odbiegające od sztampy.*

Przedstawiam siedem konkursów, grę fantastyczną, najprostszą kabałę i prawdziwy test na inteligencję. Kto ma ochotę wziąć udział w konkursach, musi zapoznać się z ogólnymi zasadami uczestnictwa opublikowanymi poniżej.

Życzę dobrej zabawy!

JACEK CIESIELSKI

AUTORZY
Jacek Ciesielski – całość poza:
Wojciech Pijanowski (tekst „*Inspektor Oko*")

GRAFICY
Krzysztof Siwiec – całość poza:
Edward Lutczyn („*Inspektor Oko*")
Jacek Skrzydlewski („*Enigma*")
Jerzy Kurczak („*Bestia*" – główna ilustracja)

REDAKCJA
Taisa Katner

REDAKCJA TECHNICZNA
Urszula Woźnicka

KOREKTA
Marek Kreutz

WYDAWNICTWO SPECJALNE MIESIĘCZNIKA POPULARNO-NAUKOWEGO „PROBLEMY"

REDAKCJA WYDAWNICTW NIEPERIODYCZNYCH, ul. Nowogrodzka 49 00–695 Warszawa, tel. 29-60-67

Wydawca: KRAJOWE WYDAWNICTWO CZASOPISM RSW „Prasa-Książka-Ruch" ul. Noakowskiego 14, 00–666 Warszawa, tel. 25-72-94

Warszawa 1987. Nakład 150.000 egz. Skład, druk i oprawa: Łódzka Drukarnia Akcydensowa, ul. A. Struga 63, Łódź. Z. 0083/87. K-64.

WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSACH

„Joker" zawiera kilka konkursów. Odpowiedź na każdy konkurs należy wysłać w ***oddzielnej*** *kopercie. Obowiązują jednakowe zasady przygotowywania i wysyłania rozwiązań. Punkty, w których występują niewielkie różnice między konkursami są specjalnie zaznaczone w poniższym tekście. Te specjalne informacje podane są w opisach poszczególnych konkursów.*

Uczestnicy konkursów

Uczestnikiem konkursów może być każdy, z wyjątkiem ich autorów, redaktorów i wydawców „Jokera" oraz ich rodzin.

Co W i NA kopercie?

1. Odpowiedzi należy wysyłać w formie ***listów,*** *a nie kartek pocztowych, telegramów, paczek itp. Wszystkie listy muszą trafić drogą pocztową (nie przyjmuje się listów przynoszonych do wydawnictwa). Prosimy o zwykłe (małe) a nie szare (duże) koperty.*

*2. Wewnątrz koperty należy podać * oraz swoje imię, nazwisko i adres.*

*3. Na froncie koperty, obok adresu: Redakcja Wydawnictw Nieperiodycznych, 00-695 Warszawa, ul. Nowogrodzka 49, należy w lewym, dolnym rogu podać **.*

4. Zgłoszenia konkursowe nie spełniające warunków podanych w pkt. 1, 2 i 3 będą ***nieważne.***

5. Listy, które wewnątrz koperty zawierają rozwiązania gorsze (choć spełniające warunki konkursu) niż zadeklarowane na kopercie, uznaje się za nieważne.

6. Ponieważ otwierane będą wyłącznie te koperty, na których podane będą najlepsze rozwiązania, wszystkie opinie i uwagi należy wysyłać w oddzielnych kopertach pod adresem podanym w pkt. 2 z dopiskami „Joker" i „Uwagi".

7. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za niedoręczenie listu przez pocztę, za niewyraźny stempel lub jego brak itp.

Terminy

1. Zgłoszenia konkursowe można wysyłać do dnia 31.V.1988 r.
Decyduje data stempla pocztowego.

2. Wszelkie listy, niezależnie od daty stempla pocztowego, które dotrą do redakcji po dniu 15.VI.1988 r. będą nieważne.

3. Zgłoszenia konkursowe nie będą rozpatrywane przed datą zamknięcia konkursu podaną w pkt. 2.

4. Ogłoszenie wyników nastąpi nie później niż w październikowym numerze „Problemów".

5. Wynik każdego konkursu, rozstrzygniętego zgodnie z niniejszymi zasadami, będzie ostateczny.

NAJDROŻSZA DROGA

Na rysunku ukazany jest zestaw cyfr o różnym kształcie (czasami bardzo zagadkowym). Zadanie polega na poprowadzeniu ciągłej linii przez 40 cyfr i zsumowaniu ich. Linia może rozpoczynać i kończyć się na dowolnej cyfrze, ale nie może się krzyżować. Może ona składać się tylko z odcinków poziomych i pionowych. Nie wolno prowadzić linii na ukos, bądź też w jakiś inny pokrętny sposób. Inaczej mówiąc, z danej cyferki wolno przejść tylko do tej, która leży pod nią lub nad nią, albo na lewo lub na prawo od niej. Cyfrę wolno odwiedzić tylko raz. Zwycięzcą konkursu zostanie ten, kto uzyska ***największą sumę.*** *W przypadku remisu przeprowadzone zostanie losowanie.*

Zwycięzca otrzyma nagrodę – zestaw gier firmy „LABO".

WYMOGI FORMALNE

Warunki, jakie musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 2 „Jokera". W uzupełnieniu dodajemy, że:

** Wewnątrz koperty należy podać* ***przebieg trasy.***

*** W lewym dolnym rogu na kopercie należy podać uzyskaną* ***liczbę,*** *a obok adresu umieścić* ***dopiski*** *„Joker" i „Najdroższa droga".*

MILIONER

RZUCAMY WYZWANIE KIESZONKOWYM KALKULATOROM I TYTANOM TABLICZKI MNOŻENIA! KTO TRAFI MILION?

Zapraszamy do zabawy, która spędza sen z powiek. Spróbuj, a przekonasz się!

REGUŁY GRY

1. Każdej literze alfabetu przydziel jedną liczbę w następujący sposób:

A = 26, Ą = 27, B = 25, C = 29, Ć = 34, D = 9, E = 30, Ę = 24, F = 1,
G = 8, H = 21, I = 22, J = 35, K = 31, L = 28, Ł = 12, M = 17, N = 23,
Ń = 5, O = 33, Ó = 13, P = 15, Q = 14, R = 11, S = 19, Ś = 4, T = 16,
U = 32, V = 3, W = 6, X =2, Y = 18, Z = 20, Ź = 7, Ż = 10.

2. Wybierz jedno słowo. Weźmy, dla przykładu, wyraz JOKER.
3. Zastąp litery swojego słowa odpowiadającymi im liczbami.
W naszym przykładzie wyraz JOKER zapiszemy: 35–33–31–30–11.
4. Na koniec pomnóż przez siebie wszystkie liczby wchodzące w skład twojego słowa, aby otrzymać ostateczny rezultat. Iloczyn dla słowa JOKER wyniesie 11.815.650.

Konkurs polega na tym, aby znaleźć taki wyraz, który da iloczyn jak najbardziej zbliżony do 1.000.000.

JAKI WYRAZ?

Wyraz zgłaszany przez uczestnika konkursu musi spełniać łącznie wszystkie poniższe warunki:

1) jest rzeczownikiem pospolitym (zaczyna się z małej litery) w mianowniku liczby pojedynczej (liczba mnoga jest niedopuszczalna, nawet gdy rzeczownik nie ma liczby pojedynczej).
2) stanowi hasło w 3-tomowym „Słowniku Języka Polskiego" pod red. M. Szymczaka lub 4-tomowej „Encyklopedii Powszechnej PWN" (w tym drugim źródle – hasło pisane wersalikami).
3) nie stanowi części hasła w w/w publikacjach.
4) w w/w źródłach użyty jest w takiej formie, która spełnia wymogi pkt. 1.
5) jest wyrazem pojedynczym (np. niedopuszczalna jest błyszczka jarzynówka, nie zawiera łącznika (np. niedozwolony jest „żeń-szeń").

ZWYCIĘZCA

Najpierw wyłonione zostanie zwycięskie słowo, a dopiero potem – zwycięzca konkursu.

Zwycięży słowo, którego iloczyn wyniesie 1.000.000. Jeśli nie będzie takiego rozwiązania, wówczas wygra słowo, którego iloczyn najbliższy będzie miliona, niezależnie od tego, czy będzie on mniejszy, czy też większy od tej liczby. W przypadku, gdy kilka różnych słów będzie miało jednakowy iloczyn, wygra wyraz, który w porządku alfabetycznym będzie stał dalej. Jeśli nadejdzie więcej niż jedna odpowiedź zawierająca zwycięskie słowo, wówczas przeprowadzone będzie losowanie. Odbędzie się ono przy udziale losowo wybranych uczestników konkursu.

NAGRODA

Nagrodą jest mikrokomputer Atari – 65xE z magnetofonem XC12.

WYMOGI FORMALNE

Warunki, jakie musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 2 „Jokera". W uzupełnieniu dodajemy że:

* Wewnątrz koperty należy podać **zgłoszony wyraz i jego wartość**.
** W lewym dolnym rogu na kopercie należy napisać **wartość wyrazu** a obok adresu należy umieścić **dopiski** „Joker" i „Milioner".

Układ liter i liczb opracował Zygmunt Jakubek.

ENIGMA

Jeśli bawi Cię rozszyfrowywanie cudzych myśli i słów, ENIGMA jest rozrywką akurat dla Ciebie. Każdy z czterech rysunków opatrzony jest tajemniczą inskrypcją, która jest zaszyfrowanym, żartobliwym komentarzem do rysunku.

*Szyfrowanie polega na tym, że litery zastępuje się innymi literami. Wyraz JOKER przepuszczony przez „Enigmę" brzmi: MAZWS, ponieważ J zastąpione zostało przez M, O przez A itd. Jeśli w kolejnych wyrazach tekstu znowu pojawi się litera J, to również zostanie zastąpiona przez M. Np. wyraz ROK będzie wyglądał tak: SAZ. Tak więc J jest wymieniane **tylko** na M, zaś M zastępuje **tylko** J.*

W każdym z tekstów dołączonych do rysunków, a także w podanym wyżej przykładzie, „Enigma" szyfrowała według innych zasad. Np. litera Z została w każdej z czterech zagadkowych inskrypcji zaszyfrowana za pomocą innej litery.

Uwaga: w czwartym zadaniu wprowadzone zostało pewne utrudnienie. Zlikwidowane zostały przerwy między wyrazami, a następnie taki „tasiemiec" został pocięty na równe, pięcioliterowe (poza ostatnim) kawałki.

Konkurs polega na tym, aby odgadnąć podpisy na rysunkach. Wśród tych, którzy nadeślą prawidłowe rozwiązania wszystkich szyfrów zostanie rozlosowana nagroda – zestaw gier firmy „LABO".

Wymogi formalne

Warunki, które musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 2 „Jokera". W uzupełnieniu dodajemy, że:

* Wewnątrz koperty należy podać **odszyfrowane teksty.**

** Obok adresu należy umieścić **dopiski** „Joker" i „Enigma".









I. Q. TEST

SPRAWDŹ CZY JESTEŚ GENIALNY!

*Zapraszam do rozwiązania testu, który oparty jest na wzorach opracowanych przez profesora H. J. Eysencka, światowy autorytet w tej dziedzinie. Test ten pozwala na ustalenie **współczynnika inteligencji** zwanego **I. Q.** (intelligence quotient). Nie jest to jeszcze jedna płytka „zabawa psychologiczna", jakie czasami można spotkać w czasopismach.*

Zadanie polega na samodzielnym rozwiązaniu tego sprawdzianu. Należy zrobić to w spokoju; tak aby nikt nie przeszkadzał ani nie pomagał. Do odgadnięcia jest 40 zadań, o zróżnicowanym stopniu trudności, od łatwych do trudniejszych. Za każde prawidłowe rozwiązanie otrzymuje się jeden punkt. Czas przeznaczony na wykonanie całego testu wynosi 30 minut i ani sekundy dłużej. Oczywiście, po upływie pół godziny można zabrać się do rozgryzania pozostałych „orzeszków", ale już „poza programem". Każdy jest w stanie rozwiązać chocby kilka zadań, ale chyba nikomu nie uda się rozwikłać wszystkich w podanym czasie.

Nie ma w teście zadań „z haczykiem": wszystkie można rozwiązać na drodze logicznego rozumowania. Tu i ówdzie występuje nawias, a w nim kilka kropek. Symbole te oznaczają, że należy na ich miejsce wstawić wyraz, który będzie miał tyle liter, ile kropek znajduje się wewnątrz nawiasu.

Podczas rozwiązywania zadań opartych na alfabecie należy pamiętać, że odwołują się one do alfabetu łacińskiego, 26-literowego: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

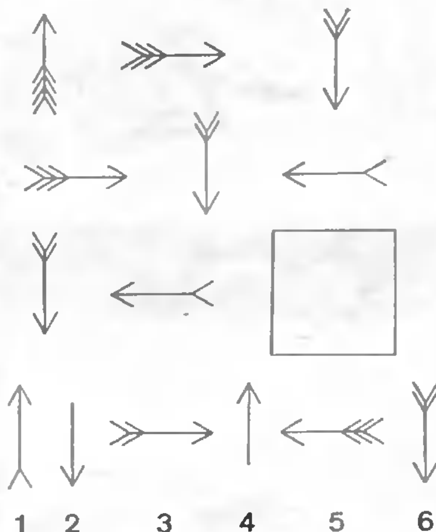
Na stronie 15 przedstawione są rozwiązania zadań, sposób obliczania inteligencji i jego interpretacja.

A teraz rzut oka na zegarek i do dzieła...

1. Wstaw brakującą literę.
A D G J ?

2. Podkreśl intruza (osobę różniącą się czymś od pozostałych).
Rembrandt Szekspir Tintoretto Rafael Monet

[redacted] je w miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer (rys. 1).



Rys. 1

4. Wstaw brakującą liczbę.
2 5 9 19 37 ?

5. Podkreśl zwierzę, które jest tu intruzem.
śledź waleń rekin płaszczka flądra murena

6. Podkreśl wyraz, który jest nazwą miasta w Polsce.
LIBNER BULLIN KWASOM GRUBHAM

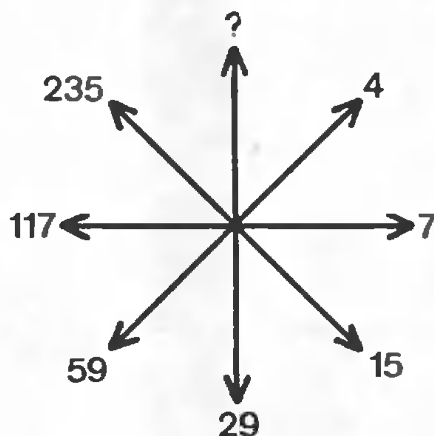
7. Wpisz słowo, które ma to samo znaczenie, co słowa stojące poza nawiasem.
dech (....) dwójka

8. Wpisz brakującą liczbę (w miejsce znaku zapytania). (rys. 2)

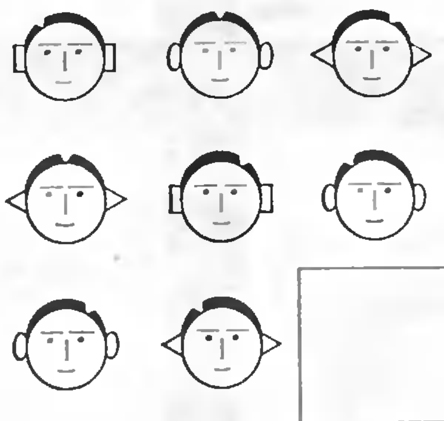
9. Która z sześciu ponumerowanych główek pasuje w miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer. (rys. 3)

10. Wpisz słowo, które dołączone do NIE da nowe słowo i postawione przed NIE utworzy inne, nowe słowo.
NIE (...) NIE

11. Podkreśl dwie figury, które nie mają pary. (rys. 4)



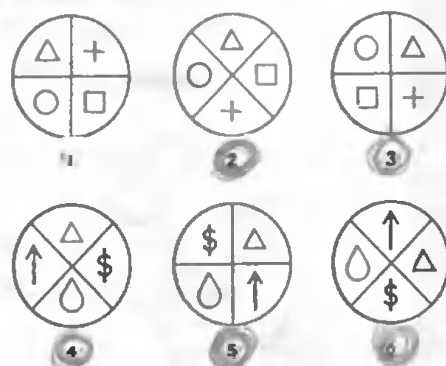
Rys. 2



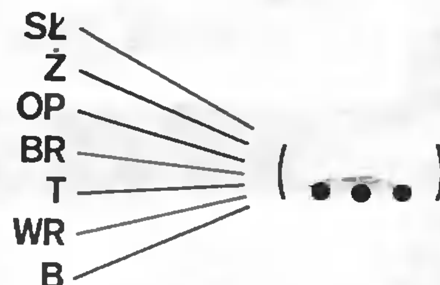
Rys. 3

12. Wpisz do nawiasu wyraz, który dopisany do każdej z liter (lub grup liter) utworzy nowe wyrazy (rys. 5)

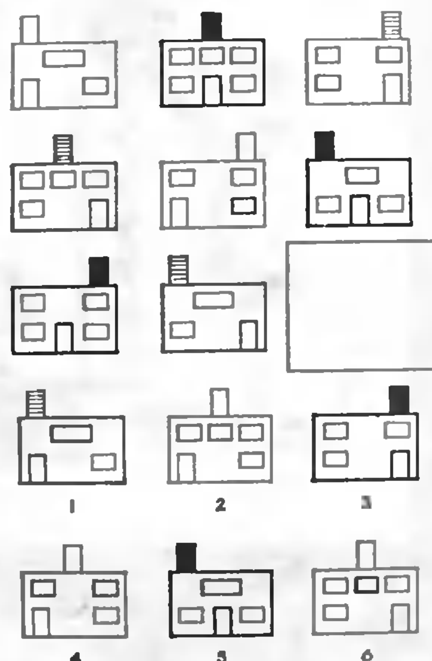
13. Która z sześciu ponumerowanych figur pasuje w miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer. (rys. 6)



Rys. 4

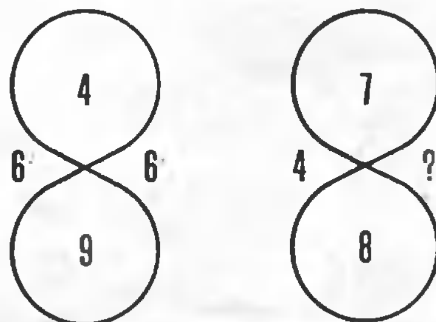


Rys. 5



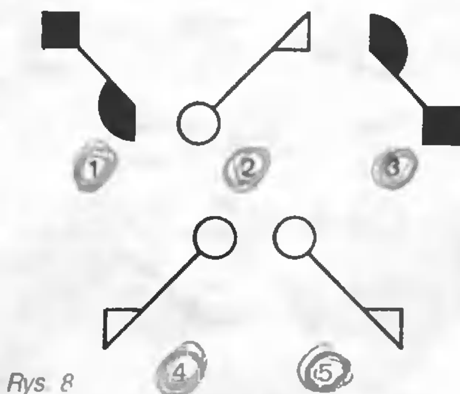
Rys. 6

14. Wpisz brakującą literę.
N O M Q I ?
15. Odgadnij słowa w nawiasach.
S + (wołanie) = (połączenie)
16. Wpisz brakującą liczbę.
4 6 3 8
2 8 4 4
6 5 ? 10
17. Podkreśl jedno ze słów w dolnym rzędzie, które pasuje do słów z górnego rzędu.
LETNI DUSZNY POLSKI
pieprzny solny słodki głęboki zimowy zimny
18. Podkreśl wyraz, który nie jest nazwą zwierzęcia.
BIOKREL TLAAPYON AUSPTAK GNURKA
19. Wpisz brakującą liczbę. (rys. 7)



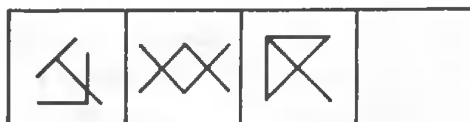
Rys. 7

20. Wpisz słowo, które dołączone do S da nowe słowo i postawione przed S utworzy inne, nowe słowo.
S (...) S
21. Podkreśl intruza. (rys. 8)



Rys. 8

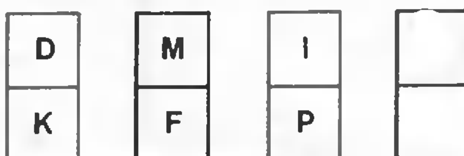
22. Wpisz brakujące słowo.
BR (GARB) 17
SO (....) 93
23. Podkreśl nazwę miasta, które nie leży w Europie.
KONSALII NIESHILK KOROWYJN SOEDAS
24. Wpisz słowo, które ma to samo znaczenie co słowa stojące poza nawiasem.
trasa (.....) ród
25. Która z pięciu ponumerowanych figur pasuje w miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer. (rys. 9)





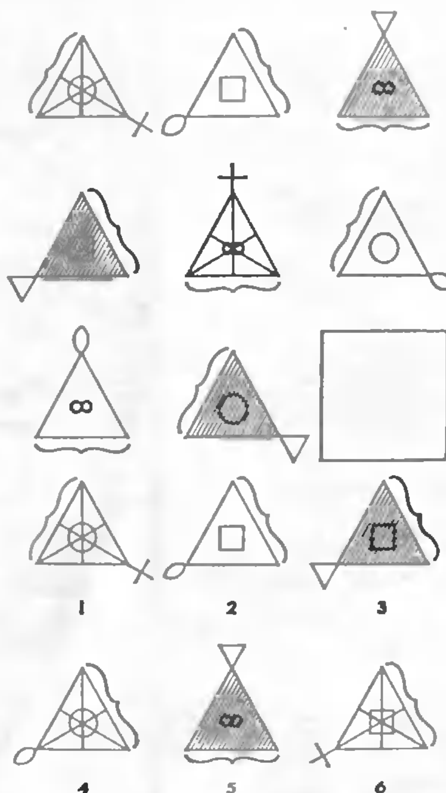
Rys. 9

26. Wpisz brakującą liczbę
3 7 15 31 ?



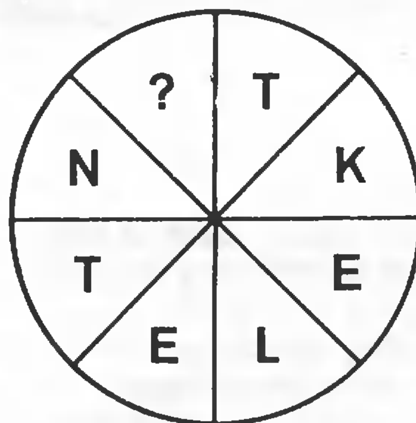
Rys. 10

27. Wpisz brakujące litery. (rys. 10)
28. Wpisz brakujące słowo.
okrojony (kosz) zszywka
omieciony (....) spinacz
29. Która z sześciu ponumerowanych figur pasuje w miejsce kwadratu? Wystarczy wpisać jej numer. (rys. 11)



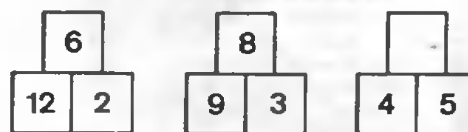
Rys. 11

30. Wpisz słowo, które dołączone do K da nowe słowo i postawione przed J utworzy inne, nowe słowo. Wskazówka: część.
K (....) J
31. Wpisz brakującą literę. (rys. 12)



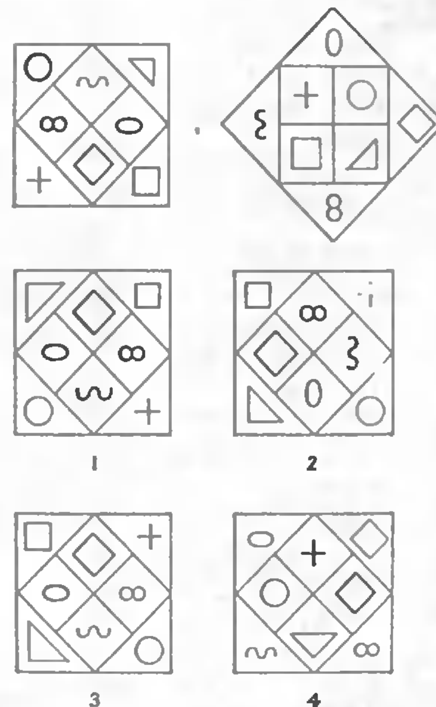
Rys. 12

32. Podkreśl intruza.
malina leszcz kapitan zakaska lanie
33. Wpisz brakującą literę.
C 4 K 2 O 3 ?
34. Wpisz brakującą liczbę. (rys. 13)



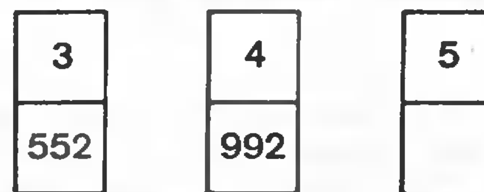
Rys. 13

35. Wpisz brakującą liczbę.
6 8 7
36 64 49
24 48 ?
36. Która z czterech ponumerowanych figur tworzy ciąg logiczny z dwiema górnymi? Wystarczy wpisać jej numer. (rys. 14)



Rys. 14

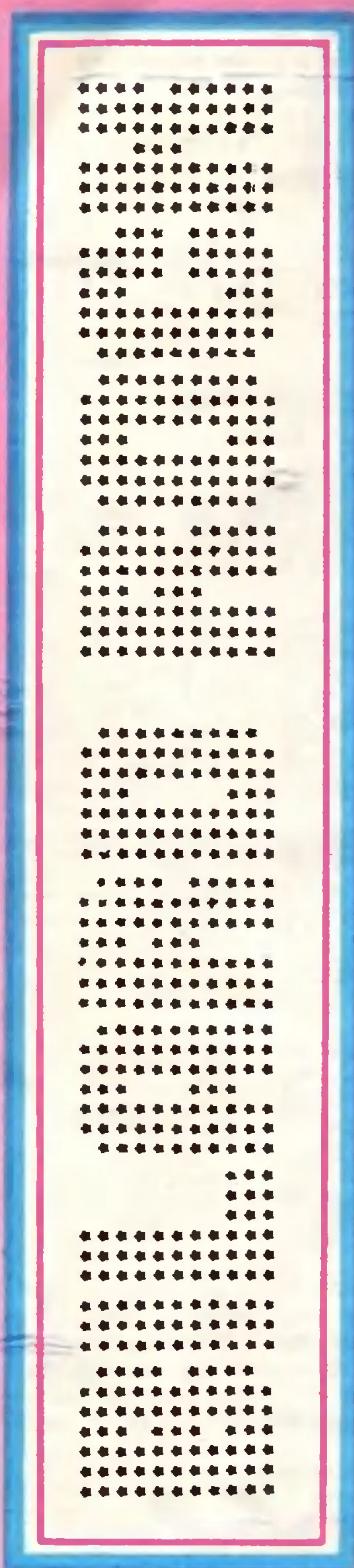
37. Podczas seansu spirytystycznego medium wywołało duchy Bismarcka, Dostojewskiego, Franciszka Józefa i Hammurabiego.
Czyjego ducha wywoła jako następnego: hrabiego Monte Christo, Radziwiłła Panie Kochanku, Leonardo da Vinci, Ramzesa XIII czy Jana Kazimierza?
38. Podkreśl intruza.
739 1341 522 1862
39. Wpisz brakującą liczbę. (rys. 15)
40. Wpisz brakującą liczbę. (rys. 16).



Rys. 15



Rys. 16





Hej, rock fani! Zaprzysięgli czytelnicy list przebojów, wyznawcy new romantic, hard rocka, nowej fali...! Mamy coś dla was: MUZYCZNY BILARD.

Plansza zawiera mnóstwo liter, wśród których ukrytych jest kilkadziesiąt GWIAZD ROCKA: **nazwy** zespołów oraz **imiona i nazwiska** bądź **pseudonimy** solistów. Wyrazy te leżą poziomo, pionowo lub ukośnie. Niektóre czyta się normalnie, tj. z góry do dołu, bądź z lewej do prawej strony, a inne akurat odwrotnie. Zasadą jest, że wszystkie litery wyrazu ułożone są w linii prostej. Ale jest jeden wyjątek: jeśli kolejne litery wyrazu biegną w kierunku „bumpera" bądź „flippera" (rzecz doskonale znana miłośnikom zabaw bilardowych) i spotkają się z nim, wtedy pozostała część słowa odbija się od bumpera pod pewnym kątem.

Konkurs polega na tym, aby odszukać jak najwięcej gwiazd rocka. Liczą się nazwy, personalia (pełne imię i nazwisko) i pseudonimy przynajmnej **czteroliterowe**, podane w poprawnej pisowni.

Wśród Czytelników, którzy znajdą nie mniej niż 50 gwiazd, rozlosowanych zostanie dziesięć nagród – gier firmy „LABO"

Specjalna nagroda – zestaw gier firmy „LABO" czeka na tego, kto wyszuka najwięcej gwiazd. W przypadku jednakowej liczby zadecyduje losowanie.

Wymogi formalne

Warunki, jakie musi spełniać zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 2 „Jokera". W uzupełnieniu dodajemy, że:

* Wewnątrz koperty należy podać **wykaz wyszukanych gwiazd i ich położenie na planszy.**

** W lewym dolnym rogu koperty należy napisać **liczbę** znalezionych gwiazd, a obok adresu trzeba umieścić **dopiski:** „Joker" i „Bilard Rock".

KABAŁA

... ALE MAŁA

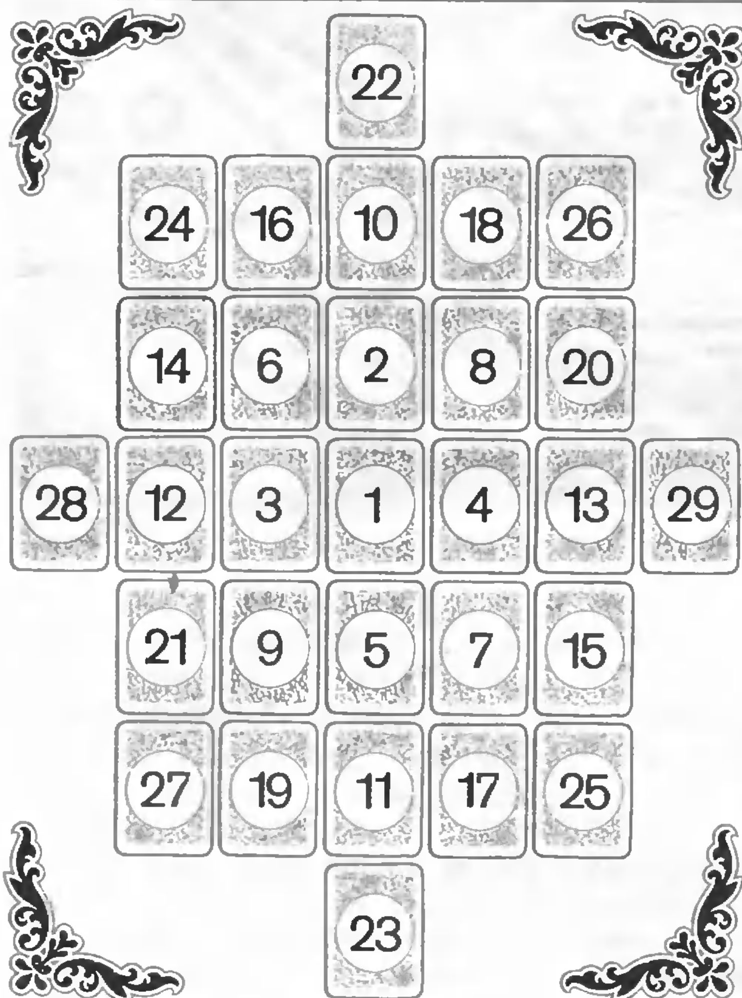
Przygotuj talię 32-kartową, od siódemek. Weź delikatnie talię do ręki. Wyjmij z niej jedną kartę symbolizującą osobę, której stawiasz kabałę. Jeśli będzie to kobieta, poszukaj damy kierowej. Gdy będziesz wróżyć mężczyźnie, wyjmij króla kierowego. Potasuj talię.

Ułóż karty w specjalną konfigurację zbliżoną kształtem do rombu (rysunek). Na środku połóż kartę symbolizującą osobę, której stawiasz kabałę, a następne karty dołóż z talii kolejno według podanej numeracji. Z zasady układa się karty obrazkami do góry. Ja sam lubię wróżyć kładąc na początku wszystkie karty „koszulkami" do góry, a później stopniowo je odsłaniam. Ostatnie trzy karty odłóż na bok. Będą potrzebne pod koniec wróżenia. Nie wolno teraz ich oglądać.

Musisz pamiętać, że ta dziwna „karciana posadzka" odwrócona jest w stronę twojej „ofiary", która będzie siedziała naprzeciw ciebie, po tej stronie stołu, gdzie położysz dwudziestą trzecią kartę.

Najważniejsze w tej wróżbie są karty leżące pośrodku. Oznaczone są numerami od 1 do 9. Karta numer 1 reprezentuje osobę, której wróżysz. Pozostałe karty tej dziewiątki opisują przeszłość i przyszłość. Te z nich, które leżą po **lewej** stronie karty głównej (nr 1), a więc: 3, 6 i 9 wróżą sprawy **przeszłe. Pod** kartą główną znajdują się karty: 5, 7 i 9, które opowiadają o tym, co mogło być lub było, czyli o **zamiarach „przeszłych"**, które się spełniły lub miały się spełnić. Trzeba je interpretować w powiązaniu z kartami umieszczonymi po lewej stronie (3, 6, 9).

Karty leżące po **prawej** stronie od karty głównej, czyli: 4, 7 i 8 przepowiadają **najbliższą przyszłość**, a nawet teraźniejszość. Mówią o sprawach, które wkrótce się spełnią, bądź nawet już się rozgrywają. Karty leżące u **góry**, czyli: 2, 6 i 8, ilustrują **postanowienia** „bohatera" wróżby. Przepowiadają, jakie zamiary mogą się spełnić. Czytając je należy mieć na uwadze to, o czym mówiły karty: 4, 7 i 8.



Interpretacja dziewięciu najważniejszych kart to jeszcze nie koniec wróżby. Wiele wyczytać można z kart ułożonych pod i nad kartą główną, oraz po jej lewej i prawej stronie. Mam tym razem na myśli karty leżące wzdłuż linii biorących początek w środku układu, a więc karty tworzące rodzaj krzyża. Na pytanie, co przeżyła osoba, której układasz kabałę, znajdziesz odpowiedź w kartach: 3, 12 i 28. O tym co mogła, bądź chciała ona przeżyć, dowiesz się z kart: 5, 11 i 23. Co czeka ją w najbliższej przyszłości powiedzą karty: 4, 13 i 29. Czy spełni się to, czego ona pragnie? Odpowiedź na to pytanie znają karty: 2, 10 i 22.

Najlepiej jest czytać karty leżące na ramionach tego krzyża jednocześnie z kartami należącymi do środkowej „dziewiątki". Na przykład wróżąc przeszłe wydarzenia, należy korzystać przede wszystkim z kart 3, 6 i 9, ale jednocześnie pomagać sobie kartami leżącymi na miejscach 3, 12 i 28.

Dodatkową pomocą w rozwijaniu kabały mogą być karty znajdujące się na liniach ukośnych. Karty 8, 26 i 7, 25 przydają się czasem w przepowiadaniu przyszłości, zaś karty 6, 24 i 9, 27 mogą uzupełnić wróżbę tego, co było.

Karty, które zostały położone na miejsca od 14 do 21, w zasadzie nie są wykorzystywane do kabały.

Do czego służą te trzy karty, które po rozłożeniu talii odkłada się nie obejrzane na bok? Otóż, po zakończeniu czytania kart rozłożonych na stole, oznajmiasz, że te trzy karty mówią o tym, czego twój „klient" zupełnie się nie spodziewa, a co wcześniej czy później i tak musi nastąpić. Słowem – niespodzianka.

Wiadomo już jak ułożyć karty, ale nie powiedziałem jeszcze jak je czytać, jaką treść kryją.

Przede wszystkim musisz pamiętać, że postaci, które można spotkać w talii kart, będą – w czasie wróżby – miały swoje odpowiedniki w prawdziwych ludziach występujących w życiu osoby, której stawiasz kabałę. Karciane króle będą mężczyznami, damy – kobietami, a walety – młodzieńcami. Tak zwane „blotki" (w tym as) oznaczają rozmaite zdarzenia i okoliczności wypełniające życie człowieka, np. miłość, kłótnię, pieniądze.

Dla kobiety król kier oznacza „jej mężczyznę", którym może być jej mąż, narzeczony, chłopak, po prostu – mężczyzna, którego kocha. Podobnie, dla mężczyzny, dama kier będzie ukochaną kobietą.

Pozostałe króle oznaczają:

K ♢ – mężczyzna zamożny, ustosunkowany; blondyn

K ♣ – mężczyzna fałszywy, nieżyczliwy, złego charakteru; rudy

K ♠ – mężczyzna w starszym wieku, towarzyski ale niesolidny; brunet

Podana charakterystyka jest bardzo ogólna. Szczegółowe wady i zalety wymienionych panów określają karty leżące obok króli.

Wiek określany jest przez siódemki: 7 ♡ – 20–30 lat, 7 ♢ – 30–40 lat, 7 ♠ – 40-50 lat, 7 ♣ – ponad 50 lat.

Stan cywilny określają leżące obok: dama tego samego koloru i ósemki – żonaty, siódemki – kawaler, dziewiątki – wdowiec.

Damy reprezentują kobiety.

D ♢ – zamożna pani; blondynka (ewentualnie żona, narzeczona lub kochanka króla karo)

D ♣ – samotna kobieta; szatynka (ewentualnie ... króla trefl)

D ♠ – kochliwa, bezwzględna kobieta; brunetka (ewentualnie...)

Karty leżące obok dam określają ich cechy charakteru. Siódemki określają wiek: 7 ♡ – młoda, tj. do 30 lat, 7 ♢ – ok. 30 lat, 7 ♠ – ok. 40 lat, 7 ♣ – 50 i więcej.

Walety oznaczają młodych mężczyzn (dwudziestokilkuletnich), o różnym kolorze włosów: W ♡ – jasny blondyn, W ♢ – ciemny blondyn, W ♣ – szatyn, W ♠ – brunet.

Pozostałe karty, zwane **„blotkami"**, a więc: A, 10, 9, 8 i 7, mają określoną treść. Zawsze należy je czytać w powiązaniu z innymi, leżącymi obok. Oto ich znaczenie:

A ♡ – dom, 10 ♡ – życie małżeńskie, 9 ♡ – ukryty zamiar małżeństwa, 8 ♡ – szczęśliwe wydarzenia, 7 ♡ – miłość, potomstwo;

A ♢ – pieniądze, 10 ♢ – pieniądze, 9 ♢ – honory, zaszczyty, 8 ♢ – nadzieja, zmiana losu, 7 ♢ – powodzenie w interesach;

A ♣ – nieszczęście, 10 ♣ – kłótnia, 9 ♣ – niepomyślność w interesach, 8 ♣ – gniew, choroba, 7 ♣ – łzy, kłopoty;

A ♠ – list, 10 ♠ – daleka podróż, gość z daleka, 9 ♠ – zazdrość, miła podróż, 8 ♠ – krótka podróż, przechadzka, 7 ♠ – niepowodzenie.

Kabała jest tylko zabawą. Karty są tej zabawy narzędziem. To, czy będzie ona udana, zależy wyłącznie od Ciebie, od Twojej fantazji, poczucia humoru i taktu.

INSPEKTOR OKO





NIEBEZPIECZNE AKCJE

Cox! – rzekł inspektor Oko i podniósł głowę znad komputera „OKO PLUS 252". – *Co z akcjami?*

– *Kochany inspektoruńku, jeżeli chodzić o te akcje, to jeszcze mało wiedzieć. O tyle o ile.*

– *No to ile? Melduj co wiesz, bo czasu niewiele, a firma „Rozległa Ruina" stoi na skraju bankructwa.*

– *No więc tak...* Cox sięgnął po notatki, ale zamiast notesu wyłożył na biurko inspektora: scyzoryk, trzy wykałaczki, pudełko eukaliptusowych cukierków, kostkę do gry i rachunek za karuzelę w wesołym miasteczku. W końcu trafił na pognieciony papierek. – *Mam! Chdzi o to, że jest ich trzech: Alojzy, Bogumił i Cyprian, a każdy z nich ma akcje tych pięciu kompanii, które wczoraj cały dzień tu dzwonili, to nie było wytrzymać. Mają pakiety po 1000, 2000 i 3000 akcji. To duże te pakiety, nie?*

Oko spiorunował Coxa jednym spojrzeniem. Ale ten ciągnął dalej:

– *Każdy z nich ma po 10 000 akcji, inspektorze i to zachodzi przypadek, że nie ma takich dwóch, co mają tę samą liczbę akcji tej samej kompanii. No, to tyle wiedzieć Cox* – uśmiechnął się czarny.

– *A nazwy kompanii przynajmniej zanotowałeś?*

– *Oczywiście, szefie. Będę teraz mówił „szefie"...*

– *Nie będziesz! Jestem „inspektorem"! Rozumiesz? Teraz znikaj. Do jutra muszę mieć więcej informacji*

Tym razem Cox zaskoczył inspektora Oko. Nie dość, że przyszedł punktualnie o 9.00, to ubrany elegancko i – co najważniejsze – czysto. Usiadł przy biurku.

– *No, co masz, Cox?*

– *Kaca.* – Cox rzeczywiście wyglądał niewyraźnie. – *Ale opłaciło się. Piłem z Alojzym i on mi niewielką ilość powiedział..*

– *To melduj Coxiu* – Oko także był zadowolony, bowiem i on miał sporo informacji o trzech podejrzanych bookmacherach, którzy regularnie co kilka miesięcy robili nielegalne transakcje i doprowadzali do bankructwa firmy cieszące się autorytetem na rynkach światowych. Przyszedł czas, by położyć kres ich działalności. Tym bardziej, że inspektor sam myślał o założeniu firmy „Smutne Spojrzenie".

– *Więc tak..* – Cox położył prawą stopę na blacie biurka. – *Importer ma więcej akcji „Puszystej Pianki" niż Alojzy.*

– *A Bogumił ma więcej akcji „Nudnych Nutek" niż eksporter* – wtrącił Oko.

– *Skąd pan wie?*

– *Dowiedziałem się tego i jeszcze czegoś, drogi Coxiu.*

– *A wie pan, że Cyprian ma więcej akcji „Miłego Mydła" niż Dodkowski?*

– *O tym nie słyszałem* – pokiwał głową Oko. – *Wiem natomiast, że Edwinkowski ma więcej akcji „Puszystej Pianki" niż facet mieszkający w Makao.*

– *To jeszcze nic* – wrzasnął Cox – *Fiałkowski ma więcej akcji „Nudnych Nutek" niż importer, a ten kto ma 3000 akcji „Miłego Mydła" ma również 3000 akcji „Puszystej Pianki".*

– *Ho, ho* – zdziwił się Oko. – *Z moich informacji wynika, że bankier ma więcej akcji „Optymistycznej Optyki" niż gość z Limako, a ten kto ma 1000 akcji „Miłego Mydła" ma również 1000 akcji „Puszystej Pianki". Co wiesz o Dodkowskim?*

– *Niewiele więcej od tego, co już powiedziałem. On mieć więcej akcji „Optymistycznej Optyki" niż Alojzy i to go bardzo boli.*

– *Kogo boli?*

– *Alojzego, panie inspektorze, boli* – Cox zerknął do notatek.

– *No tak* – sapnął Oko – *wiemy jeszcze, że każdy z nich ma akcje tej nieszczęsnej „Rozległej Ruiny" i że Bogumił ma więcej akcji „Miłego Mydła" niż facet z Bamako. To tyle. Muszę chwilkę pomyśleć...*

I inspektor Oko zamyślił się, pykając jak zwykle z fajki. Zaczął kreślić jakieś tabele, wykresy, co Coxa zawsze doprowadzało do rozpaczy. Po kwadransie powiedział:

Wiem już kto jest kim, jakie ma nazwisko, skąd pochodzi i ile ma akcji poszczególnych kompanii, drogi Coxie. Teraz nie pozostaje nam nic innego jak tylko porownać nasze wnioski... Cox odwrócił oczy i wbił wzrok w sufit. Ogarnęła go czarna rozpacz

---

A ty, Czytelniku, czy wiesz tyle co Oko? Jeśli nie rozwiążesz tej zagadki w ciągu kwadransa, możesz zajrzeć na stronę 15

BESTIA

GRA FANTASTYCZNA

Błękitny Grom przeleciał przez pieczarę. Zimne światło zajarzyło się w kroplach wody i lodowych soplach zwisających [illegible] sklepienia. Echo huku przetaczało się po skalistych czeluściach.

I [illegible] otoczyła go lodowata ciemność. Słyszał jaszczury przemykające między kamieniami.

Wyczekiwał. Wstrzymał oddech, aby [illegible] zdradzić swej obecności. Za każdym głazem mógł [illegible]ić się potwór.

Nagle znów oślepiający blask. Jak strumień lawy wystrzelił jęzor ognia. Podmuch zwalił strączki stalaktytów. W blasku ognia ujrzał łeb Potwora. Mocno zacisnął palce [illegible] rękojeści włóczni i całą mocą uderzył. Ogłuszający ryk, a potem łomot walącego się cielska wstrząsnął pieczarą...

W królestwie wiecznych mroków żyje Bestia i jej Potwory. Tylko mężni i [illegible] pozbawieni wyobraźni mogą pokonać mieszkańców Ciemności. Jeśli [illegible] masz tych cech, [illegible] czytaj dalej.

Każdy, kto odważy się stanąć do walki z Bestią i jej Potworami, staje [illegible] czele drużyny Śmiałków. Śmiałkowie schodzić będą w podziemny labirynt. Zbudowany [illegible] jest [illegible] trzech poziomów. Wśród skał i rozpadlin ukryte są Potwory. Jest ich aż 15. Na ich czele stoi [illegible] zamieszkująca najniższy poziom podziemia. Potwory zieją ogniem i ciskają głazami, tupią tak mocno, że aż wali się strop pieczary.

PODZIAŁ RÓL

Gra przeznaczona jest [illegible] 2–6 osób, ale najlepiej bawić się w czwórkę.

Spośród graczy wybiera się jednego, który zostanie Bestią. Będzie miał do dyspozycji 15 Potworów. Pozostali gracze są dowódcami drużyn [illegible] dających się z 5 Śmiałków.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W tej grze [illegible] planszy [illegible] pionków. Wystarczą ołówki i kartki kratkowanego papieru.

„Podziemia" składają się [illegible] trzech poziomów. Każdy [illegible] nich [illegible] kwadrat [illegible] × 8, czyli [illegible] pola. Gra rozpoczyna się na pierwszym poziomie, zatem przed przystąpieniem do zabawy każdy gracz rysuje kwadrat i [illegible] go [illegible] jak w „grze w okręty".

*Każdy **DOWÓDCA** drużyny **Śmiałków** rozmieszcza jednego lub kilku swoich wojowników [illegible] [illegible] diagramie. Ponieważ [illegible] ich tylko pięciu, musi [illegible] umiejętnie gospodarować, aby mogli walczyć jak najdłużej. Miejsca swojego wojownika [illegible] ujawnia oczywiście innym graczom. Raz ustawiony Śmiałek nie zmienia swej pozycji. Dowódca [illegible] jednak prawo wyprowadzenia do walki kolejnych Śmiałków również w trakcie walki, umieszczając ich [illegible] polach, które nie były jeszcze przez nikogo „rozświetlane" [illegible] atakowane. Istnieje obowiązek powiadomienia [illegible] wprowadzeniu nowych wojowników.*

***Uwaga!** Dopóki Dowódca [illegible] wojowników, [illegible] brać udział w walce. Nie może robić przerw w grze.*

*Dowódca, oprócz Śmiałków, [illegible] również do dyspozycji pewną ilość **złota,** które [illegible] powinno wystarczyć na całą wyprawę. Trzeba [illegible] dobrze gospodarować, bo komu zabraknie, ten odpada [illegible] gry. [illegible] początku gry liczbę sztuk złota warto napisać obok diagramu.*

***Uwaga!** Jeśli przeciw [illegible] staje tylko jeden Dowódca, otrzymuje on 30 sztuk złota, jeśli dwóch – każdy dostaje po 20 sztuk, trzech – po 15, czterech – po 12, pięciu – po 10.*

***BESTIA** umieszcza [illegible] [illegible] diagramie **Potwory,** wpisując w kratki pierwsze litery ich imion: Alias, Demon, Fantom, Gorgona, Hibernat, Krasnolud, Mongo, Orko, Parazyt, Raora, Sukuba, Tyran, Uruburu, Warg, Zombi. [illegible] każdym poziomie [illegible] znaleźć się przynajmniej jeden Potwór. [illegible] również wchodzi do walki, [illegible] dopiero [illegible] trzecim, najniższym poziomie (wtedy wpisuje się do diagra[illegible] literę B). Potwory (podobnie jak Śmiałkowie) raz wpisane [illegible] zmieniają już swojej pozycji. Bestia nie ma prawa wprowadzenia nowych Potworów w trakcie walki.*

[illegible] ma do dyspozycji 45 sztuk [illegible]. Jest to złoto, [illegible] którym będą „siedzieć" Potwory. [illegible] decyduje [illegible] tym, jakiej ilości złota będzie pilnować każdy z Potworów.

***Uwaga!** Każdy Potwór siedzi [illegible] przynajmniej 1 sztuce złota i najwyżej [illegible] 5 sztukach.*

[illegible] diagramie, obok litery Potwora, przed rozpoczęciem gry Bestia wpisuje ilość sztuk złota, który[illegible] dany Potwór się opiekuje. Jeśli któraś z drużyn Śmiałków zabije Potwora, zdobędzie strzeżone przez niego złoto.

*Bestia dysponuje również 20 **Iskrzącymi Głazami,** [illegible] których 5 [illegible] [illegible] swój wyłączny użytek, [illegible] 15 służy Potworom do prowadzenia walki.*





Rachunek złota i Iskrzących Głazów Bestia powinna prowadzić na swojej kartce obok diagramu.

Na sąsiednim rysunku przedstawione są przykładowe diagramy Bestii i Dowódcy tuż przed rozpoczęciem gry.

CO SIĘ DZIEJE W PODZIEMIACH?

W podziemiach panuje nieprzenikniona ciemność. Śmiałkowie i Potwory czają się, nie znając nawzajem swojego położenia. Śmiałkowie mają dwie możliwości działania: **„rozświetlanie"** i **walkę**. Potwory mogą tylko prowadzić walkę.

CO ROBIĄ ŚMIAŁKOWIE?

Rozświetlanie

Do „rozświetlania" służą: **Ognista Kula** i **Błękitny Grom**. Inny jest zasięg i cena rozświetlania Ognistą Kulą i Błękitnym Gromem, ale ogólne zasady rozświetlanie są takie same.

Dowódca drużyny Śmiałków mówi np. „Rzucam Kulę Ognistą na kwadrat pól E4–5, F4–5" lub „Rzucam Gromem na pola E6–8". Wszyscy gracze po kolei odpowiadają, czy na rozświetlonych polach znajduje się ich wojownik. Bestia podaje, czy oświetlony został Potwór. Nikt nie ujawnia jednak konkretnego miejsca ani Śmiałka ani Potworów. Dowódca odpowiada np. „Oświetlony jeden Śmiałek" albo Bestia podaje: „Oświetlone dwa Potwory". Dowódca rozświetlający nigdy nie oświetla pola, na którym stoi jego Śmiałek.

Po rozświetleniu, w tym samym niejako ruchu, można przystąpić do ataku (patrz rozdział „Zasady ruchów"). Złoto wydane na rozświetlanie należy odjąć od posiadanego zapasu.

Ognista Kula – Zasięg: dowolne jedno pole albo dowolne cztery pola tworzące kwadrat. Cena: jedno pole – jedna sztuka złota.

Błękitny grom – Zasięg: od jednego do siedmiu pól, zależnie od woli i położenia Śmiałka, który nim miota. Cena: nic nie kosztuje.

Błękitny Grom można rzucić tylko wzdłuż pionowego albo poziomego rzędu, w którym stoi Śmiałek. Jeśli znajduje się on, jak na diagramie, na polu E4, to ma do wyboru cztery kierunki: góra E1–3, dół E5–8, lewo A–D4 lub prawo F–H4. W jednym ruchu Grom może być rzucony tylko w jednym kierunku na jedno lub kilka dowolnie wybranych pól. Oto kilka przykładowych rzutów Śmiałka z E4 w kierunku „dół": E7 lub E6–8 lub E5,7,8.

Walka

Walkę Śmiałkowie prowadzą przy użyciu: **Młota**, **Ogniomiotu** lub **Płonącej Włóczni**.

Różny bywa zasięg i cena ataku wymienionymi rodzajami broni, ale zasady ataku pozostają takie same.

Dowódca mówi np. „Walę Młotem na pole F5" albo „Strzelam z Ogniomiotu na pola A4, C4" lub „Rzucam Włócznią na pole A2". Tylko Bestia musi podać, czy na zaatakowanych polach znajduje się Potwór. Inni gracze nie odzywają się, bo atak nie czyni ich wojownikom żadnej krzywdy. Bestia mówi albo „Nie ma Potwora" albo „Jest Potwór" (ewentualne „Są Potwory"). Każdy celny atak jest zawsze skuteczny – Potwór ginie. Bestia podaje, ile sztuk złota Potwór pilnował. Dowódca, który pokonał Potwora, dopisuje zdobyte złoto do swojego majątku, natomiast odejmuje te ilości złota, które wydał na atak.

Uwaga! Śmiałek nigdy nie atakuje pola, na którym stoi.

Młot – Zasięg: od 1 do 8 pól wokół Śmiałka. Np. Śmiałek z E4 może zaatakować osiem pól: D3–5, E3 i 5, F3–5. Sam decyduje, które i ile pól chce zaatakować. Cena: jedno pole – jedna sztuka złota.

Ogniomiot – Zasięg: jak Błękitny Grom. Cena: jedno pole – dwie sztuki złota.

Płonąca Włócznia – Zasięg: jedno, dowolne pole. Cena: jedna Włócznia – trzy sztuki złota.

CO ROBIĄ POTWORY?

Walka

Potwory nie mogą rozświetlać. Mogą tylko prowadzić walkę. Stosują trzy sposoby ataku: mogą tupaniem powodować **walenie się stropu**, **ziać ogniem** i **ciskać Iskrzącymi Głazami**. Różny jest zasięg i cena ataków, ale ogólne zasady ataku pozostają takie same.

Bestia mówi np. „Mój Potwór wali strop na pole C7" albo „Potwór zieje ogniem na D1–4" lub „Potwór ciska Iskrzący Głaz na pole H3". Wszyscy gracze po kolei odpowiadają, czy na zaatakowanym polu (polach) znajduje się ich wojownik. Każdy celny atak jest zawsze skuteczny – wojownik ginie. Jeśli Śmiałek został zabity Iskrzącym Głazem, Bestia odlicza ten Głaz od stanu posiadania. Potwór nigdy nie atakuje pola, na którym stoi, ale może zaatakować pole zajęte przez innego Potwora nie czyniąc mu krzywdy. Bestia atakuje tak samo jak Potwory, z tym tylko, że ma do swojej wyłącznej dyspozycji 5 Iskrzących Głazów (to na trzecim poziomie!).

Walenie stropu – Zasięg: jedno lub kilka pól wokół Potwora, wybranych przez Bestię. Tak jak Młot. Cena: nic nie kosztuje.

Zianie ogniem – Zasięg: jak Błękitny Grom. Cena: nic nie kosztuje.

Iskrzący Głaz – Zasięg: jedno dowolne pole. Bestia ma do dyspozycji ogółem 20 Głazów na całą walkę, z tego 5 na swój własny użytek na trzecim poziomie.

ZASADY RUCHÓW

Grę rozpoczyna jeden z Dowódców drużyn Śmiałków. Wyznacza się go przez losowanie. Przyjmując, że w grze bierze udział trzech Dowódców (oznaczamy ich 1, 2, 3) i Bestia (B), kolejność ruchów jest następująca: 1, B, 2, B, 3, B, 1 itd.

W jednym ruchu Dowódca ma trzy możliwości działania: może rozświetlić podziemie (jednym sposobem), zaatakować (jednym sposobem) albo rozświetlić i od razu zaatakować.

Bestia może zaatakować jednym ze sposobów.

Po rozmieszczeniu Śmiałków na pierwszym poziomie walka toczy się do momentu, aż wszystkie znajdujące się tam Potwory zostaną pokonane. Bestia musi powiadomić o tym wszystkich graczy pokazując swój diagram. Wówczas wszyscy rysują diagramy drugiego poziomu. Bestia rozmieszcza Potwory i złoto, a Dowódcy – swoich Śmiałków (przenosząc i tych, którzy ostali się z walk na pierwszym poziomie). Dowódcy powinni wpisywać obok swojego diagramu aktualny stan posiadania (sztuki złota), a Bestia – liczbę Iskrzących Głazów.

Podobnie postępują przy przejściu na trzeci, najniższy poziom.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się, gdy:

– Bestia z Potworami pokona wszystkich Śmiałków – wygrywa Bestia.

– Wszystkie Potwory i Bestia zostaną pokonane – wygrywa Dowódca, który zachował najliczniejszą drużynę, a jeśli stan wojowników w dwu lub więcej drużynach jest taki sam, wygrywa drużyna, która ma więcej złota.

PRZESŁANIE NA KONIEC

Ta gra wymaga rzetelności. Wśród jej zasad nie ma takich, które uniemożliwiłyby lub karały oszukaństwa. Po prostu, z założenia jest to gra dla uczciwych.

Paganini

PASJANS

„PAGANINI" – to jedna z wielu nazw popularnego pasjansa. Niektórzy znają go jako pasjans Potockiego, bądź „Galerię".

Ogłaszamy zawody w układaniu pasjansów. Każdy ma równe szanse, bowiem nic tu nie zależy od ślepego trafu. Gramy w otwarte karty! Cała talia ułożona jest obrazkami do góry. Komu uda się uporządkować więcej kart? A może ktoś ułoży pasjans do końca?

Układ

Na rysunku przedstawiony jest układ kart. Talia (52 karty) ułożona jest w cztery rzędy po 13 odkrytych (obrazkami do góry) kart w rzędzie. Należy swoje karty ułożyć w taki sam sposób.

Przekładanie

1. W pierwszym ruchu gracz wyjmuje z układu dowolnego **asa** i kładzie go na jedno z czterech pól znajdujących się na lewo od układu. Gracz sam decyduje: a) w którym momencie gry (poza sytuacją opisaną w poprzednim zdaniu), b) którego asa, c) na które z czterech pól kładzie. Asa raz położonego nie wolno przekładać.

2. Zależnie od liczby asów przeniesionych na pole specjalne, w układzie powstanie od 1 do 4 „dziur", które nazwiemy **lukami**.

3. Przekładanie polega na wyjęciu karty z układu i zapełnieniu luki. Wolno wypełnić lukę kartą, która spełnia dwa warunki: a) jest **o jedno „oczko" wyższa** od karty leżącej na lewo od luki, b) jest **tej samej maści** co ta karta. Np. jeśli na lewo od luki leży 8 ♠, to lukę może wypełnić tylko 9 ♠.

4. Obowiązuje następująca **kolejność** kart: A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, W, D, K.

5. Po przeniesionych kartach powstają nowe luki itd.

6. Jeśli zdarzy się, że dwie, trzy, a nawet cztery luki znajdują się obok siebie w tym samym rzędzie, należy wypełnić najpierw tę z lewej strony itd.

7. Nie wolno kłaść karty na kartę.

8. **Celem gry** jest ułożenie czterech rzędów kart w kolejności podanej w pkt. 4. Wszystkie karty w rzędzie muszą być tej samej maści.

Zasady konkursu

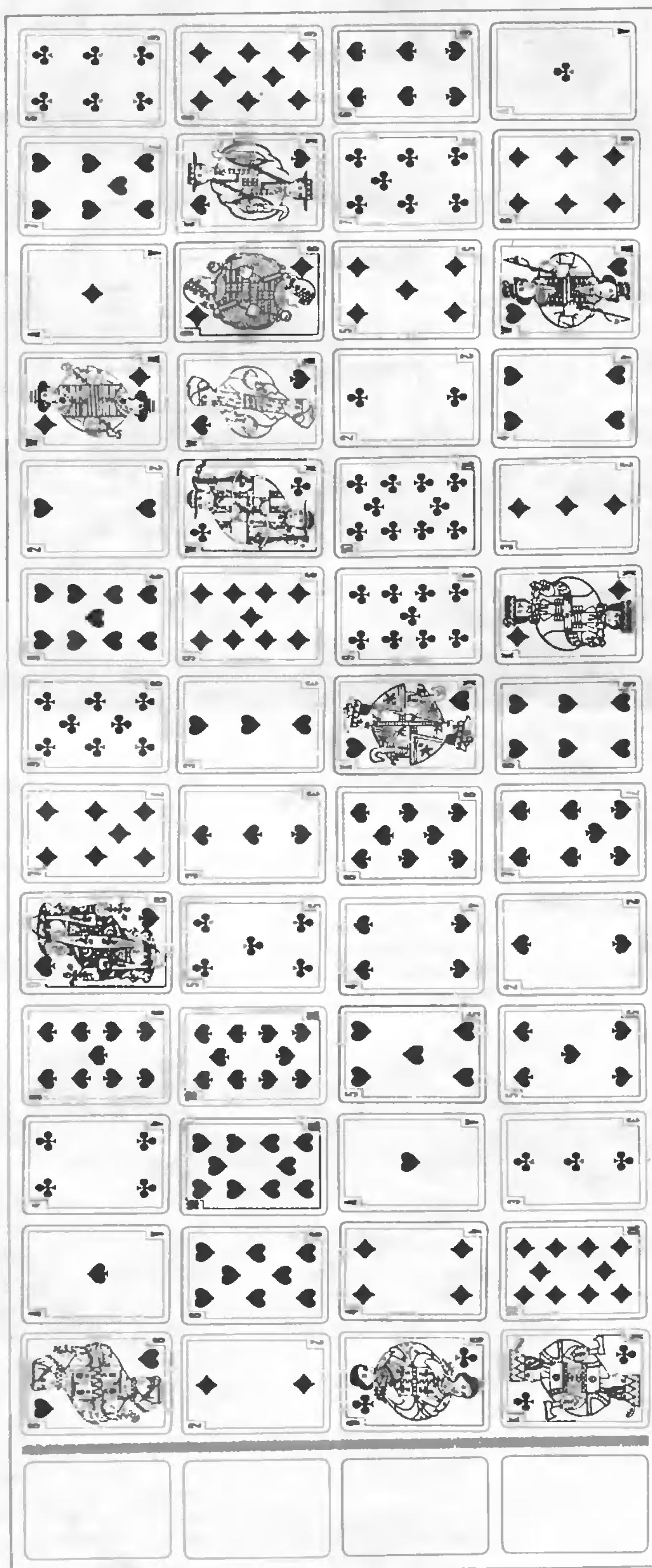
1. Zwycięży ten, kto – z podanej na rysunku sytuacji wyjściowej – ułoży jak **najdłuższe ciągi** rozpoczynające się od asów i zawierające karty ułożone zgodnie z podaną wyżej kolejnością. Liczy się suma kart tych czterech ciągów. Być może komuś uda się uporządkować wszystkie karty zgodnie z regułami pasjansa?

2. Jeśli więcej niż jedna osoba uzyska najlepszy wynik, decydować będzie liczba przełożeń kart: im mniej tym lepiej.

3. Jeżeli powyższa zasada nie pozwoli na wyłonienie zwycięzcy, nastąpi losowanie.

4. Jako rozwiązanie należy przysłać ciąg złożony z symboli przekładanych kart (liczby bądź litery i rysunki maści). Należy dodać, na czoło którego rzędu postawiony został dany as (w tym celu rzędy numerujemy od 1 do 4, od górnego do dolnego). Oto przykładowy początek rozwiązania dla układu przedstawionego na rysunku: A ♣ do rzędu 4, 7 ♢, A ♡ do rzędu 1, 5 ♢, K ♠, 3 ♣ itd.

5. Zwycięzca otrzyma nagrodę – zestaw gier firmy „LABO".



Wymogi formalne

Warunki, jakie musi spełnić zgłoszenie konkursowe, opublikowane są na stronie 2 „Jokera". W uzupełnieniu dodajemy, że:

* Wewnątrz koperty należy podać **rozwiązanie** wyłącznie w sposób opisany w pkt. 4.

** W lewym rogu na kopercie należy podać **liczbę kart** w ułożonych ciągach, łamaną przez **liczbę wykonanych przełożeń**, np. „48/60". Obok adresu należy umieścić **dopiski:** „Joker" i „Paganini".

Rozwiązanie *I. Q. testu*

1. M. (Co trzecia litera alfabetu).
2. Szekspir. (Pozostali byli malarzami).
3.4. (W każdym rzędzie kolejne strzałki obrócone o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jednocześnie mają coraz mniej o jedno pióro).
4. 75. (Kolejne liczby szeregu powstają przez podwojenie poprzedniej i na przemian dodanie i odjęcie 1. W ten sposób 37 = 2×19−1, zaś 75 = 2×37+1).
5. Waleń. (Jest ssakiem, pozostałe to ryby).
6. Lublin. (Pozostałe to Berlin, Moskwa i Hamburg).
7. Para.
8. 469. (Począwszy od 4 każda kolejna liczba jest podwajana i na przemian odejmuje się od niej lub dodaje jeden).
9.4. (Uszy są kwadratowe, okrągłe lub trójkątne, a przedziałek jest po lewej stronie, po prawej lub pośrodku. W każdym rzędzie każdy z tych rodzajów występuje tylko raz).
10. Ład.
11. 2 i 5. (1 i 3 oraz 4 i 6 tworzą pary, ponieważ można pierwsze z nich przekształcić w drugie przenosząc cztery wewnętrzne figury o 90°).
12. Ona.
13.2. (Kominy mogą znajdować się po lewej stronie, po prawej lub pośrodku. Mogą one być białe, kreskowane lub czarne. Na piętrze mogą być 1, 2 lub 3 okna. Drzwi mogą być po lewej stronie, po prawej lub pośrodku. Każdy przypadek występuje tylko raz w każdym rzędzie).
14. Y. (Między kolejnymi literami jest skok albo w kierunku początku albo końca alfabetu: za każdym razem podwaja się liczba przeskoczonych liter, czyli 1, 2, 4, 8, 16. Szesnastą literą od I jest Y).
15. Szew.
16. 3. (W każdym rzędzie pomnóż przez siebie liczby z pierwszej i drugiej kolumny i iloczyn podziel przez liczbę z czwartej kolumny, a otrzymasz liczbę z trzeciej kolumny. [5×6] : 10 = 3).
17. Solny. (Wszystkie te słowa tworzą nowe, odległe znaczeniowo wyrazy, gdy poprzedzi się je słowem „mało").
18. Kapusta. (Pozostałe to koliber, antylopa i kangur).
19. 14. (Pomnóż przez siebie dwie figury leżące wewnątrz „ósemki" i podziel przez liczbę z lewej strony, a otrzymasz tę z prawej. [8×7] : 4 = 14).
20. Kok.
21. 5. (Są dwie pary: 1 i 3 oraz 2 i 4. Każda z tych figur przekształca się na swój odpowiednik po obrocie o 180°. Nie dotyczy to figury 5).
22. Cios. (Litery przed nawiasem są, w odwrotnej kolejności, ostatnimi dwiema literami wyrazu w nawiasie. Pierwsza i szósta litera alfabetu, w odwrotnej kolejności, to dwie pierwsze litery wyrazu „garb". Dziewiąta i trzecia litera alfabetu, w odwrotnej kolejności, dają dwie pierwsze litery wyrazu „cios").
23. Nowy Jork. (Pozostałe to Saloniki, Helsinki i Odessa).
24. Linia.
25. 4. (Składa się z czterech odcinków).
26. 63. (Podwój poprzednią liczbę i dodaj 1. 31×2 = 62; 62+1 = 63).
27. Począwszy od D i K litery tworzą szereg, odległości między nimi wynoszą kolejno jedną, dwie i trzy litery. Kolejne litery szeregu znajdują się na przemian to u góry to u dołu „kostki domina": D, F, I, M oraz K, M, P, T.
28. Mops. (Wyraz w nawiasie składa się z dwóch pierwszych liter, w odwrotnej kolejności, wyrazów stojących poza nawiasami).
29. 6. (Każdy trójkąt może być biały, kreskowany lub z trzema liniami wewnątrz. Może zawierać kwadrat, koło lub „przewróconą na bok" cyfrę osiem. Może mieć po przeciwnej stronie nawiasu krzyż, owal lub nic. Nawias ma za każdym razem wzdłuż innego boku. W każdym rzędzie każda z tych cech może wystąpić raz).
30. Rata.
31. I. (W kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara można odczytać „intelekt", rozpoczynając od I).
32. Leszcz. (Pozostałe słowa mają trzy samogłoski).
33. U. (Odległość między kolejnymi literami szeregu jest dwa razy większa niż leżąca między nimi liczba. Tak więc K oddalone jest o 2×4 = 8 liter od C, a U o 2×3 = 6 liter od O).
34. 11. (Suma liczb w każdej piramidce wynosi 20).
35. 35. (Trzecia liczba w każdej kolumnie powstaje przez odjęcie od drugiej liczby pierwszej liczby pomnożonej przez 2. 49 − [2×7] = 35).
36. 3. (Przy przejściu z pierwszej figury do drugiej cztery rysunki znajdujące się w rogach kwadratów obracają się o jedną pozycję w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a kwadrat „wchodzi" do rombu. Rysunki znajdujące się w rogach rombu obracają się o jedną pozycję w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a romb jest teraz na zewnątrz kwadratu. Pozycja rombu i kwadratu ponownie się zmienia w trzeciej figurze, podobnie jak zgodny i przeciwny do ruchu wskazówek zegara ruch rysunków umieszczonych w rogach).
37. Jan Kazimierz. (Nazwiska postaci rozpoczynają się na co drugą literę alfabetu: B, D, F, H, a zatem J).
38. 1862. (Pozostałe liczby powstały przez podniesienie do trzeciej potęgi liczb 9, 11, i 8 i dodanie 10 do każdej).
39. 1560. (Liczby w dolnej części „kamieni domina" wywodzą się z kwadratów liczb 24, 32, 40, a więc liczb, między którymi różnica wynosi 8. Od tych kwadratów odejmuje się liczbę 8 pomnożoną przez liczbę znajdującą się w górnej połowie „domina". $40^2-[5\times8] = 1560$).
40. 216. (Każda z liczb leżących wokół trójkąta to prawie kwadrat. A zatem 848 to 29^2+7, 967 to 31^2+6, zaś 489 to 22^2+5. Wystarczy pomnożyć 7 × 6 × 5, by otrzymać liczbę leżącą wewnątrz trójkąta, czyli 210. 680 = 26^2+4, 738 = 27^2+9, 582 = 24^2+6, 6×4×9 = 216).

Obliczanie I.Q.

Współczynnik inteligencji określany jest przez liczbę prawidłowo rozwiązanych zadań. Rozwiązanie 5 zadań daje współczynnik 95, 6 zadań 97,5, 7 zadań – 100, 9 – 105, 11 – 110, 13 – 115, 15 – 120, 17 – 125. 19 – 130, 21 – 135, 23 – 140, 25 – 145, 27 – 150 itp. Parzyste ilości rozwiązanych zadań dają pośrednie wartości I.Q.

Opisany test jest w pełni wiarygodny, gdy liczba prawidłowych rozwiązań mieści się w granicach 7–19 zadań.

Istnieje możliwość, że osoba poddająca się testowi znajdzie inne rozwiązanie któregokolwiek zadania niż to, które podane zostało wyżej. Jeśli spełnia ono wszystkie warunki zadania, można uznać je za prawidłowe.

Interpretacja I.Q.

Ustalona przez psychologów interpretacja I.Q. wygląda następująco: 80–89 punktów – inteligencja mniej niż przeciętna (ma ją około 15% ludzi), 90–109 – przeciętna (50%), 110–119 – więcej niż przeciętna (18%), 120–139 – wysoka (11%), 140 i więcej – bardzo wysoka (1%).

Rozwiązanie zagadki *INSPEKTOR OKO*

Alojzy Fiałkowski, bankier z Bamako: 1000 „Miłego Mydła", 3000 „Nudnych Nutek", 2000 „Optymistycznej Optyki", 1000 „Puszystej Pianki", 3000 „Rozległej Ruiny".

Bogumił Dodkowski, importer z Makao: 2000 „MM", 2000 „NN", 3000 „OO", 2000 „PP" i 1000 „RR".

Cyprian Edwinkowski, eksporter z Lamako: 3000 „MM", 1000 „NN", 1000 „OO", 3000 „PP", 2000 „RR".